

## **Spielform «Mit guter Teamarbeit zum Ziel»**

### **Zeit**

10 Minuten

### **Material**

5–20 Tauchringe

### **Aktion**

Es werden 2 bis 4 Teams gebildet, die sich je in einer Ecke des Beckens versammeln. In der Beckenmitte liegen 5 bis 20 Tauchringe. Je nach Teamgrösse starten 2 bis 4 Schwimmer. Sie bilden eine Kette, indem der hintere jeweils den vorderen an einem Bein hält (maximal Anzahl Schwimmer in einer Kette: Hälfte + 1, z.B. bei 5er-Team = 3). Die Kette schwimmt zu den Schwimmringen, wo der vorderste Schwimmer einen Tauchring holt. Nun macht die Kette eine Kehrtwende und schwimmt zum Startpunkt zurück. Auf Handschlag darf die zweite Kette starten. Die Teams bestimmen selbst, welche Schwimmer jeweils an der Reihe sind. Jeder Spieler muss mindestens zweimal schwimmen.

Es dürfen ein oder mehrere Spieler mehrmals hintereinander schwimmen.

Das Teams, das als Erstes von der fünften Runde zum Ausgangspunkt zurückkommt, hat gewonnen.

Vor dem Start haben die Teams 2 Minuten Zeit, um sich zu organisieren.

Für jüngere Schwimmer kann die Teamgrösse verkleinert oder die Anzahl Runden reduziert werden

### **Lebenskompetenz fördern: Kommunikationsfähigkeit**

#### **Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)**

- Wie hat sich das Gewinnerteam organisiert?
- Wer ist am meisten geschwommen? Warum?
- Welche Spieler haben sich am meisten engagiert?

#### **Schritt 2 – Beurteilen (Besprechung)**

- Was hat das Gewinnerteam am besten gemacht?

- Was macht ein gutes Team aus?
- Warum lassen sich gute Teamleistungen mit guten Absprachen einfacher erreichen?
- Wie könnt ihr dafür sorgen, dass im Team die beste Strategie angewendet wird?
- Wer hat eine Führungsrolle übernommen? Hat sich das bewährt?

### **Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)**

- Wer aus eurem Team kann eine Führungsrolle übernehmen?
- Angenommen, ihr habt eine schwierige Entscheidung zu treffen. Wie könnt ihr im Team eine Führungsperson bestimmen, die eure Ideen koordiniert? Wie könnt ihr als Team die Führungsperson unterstützen?

### **Schritt 4 – Begleiten (Anwendung)**

- Beobachte als Leiter, ob die Spieler klare Absprachen treffen. Wenn nicht, sprich sie bei Gelegenheit nochmals darauf an.

### **Schritt 5 – Zurück zu Schritt 1**



**Lebenskompetenzen, die mit dieser Spielform gefördert werden:**

Weitere Informationen unter <https://www.coolandclean.ch>